

小学校期における各学年段階に応じたベースボール型
ゲーム教材の選定・開発

The proposition of the teaching materials to learn the baseball-type game
for every graders of the elementary school

廣 瀬 武 史

Takeshi Hirose

北 山 雅 央

Masao Kitayama

藤 井 隆 志

Takashi Fujii

後 藤 幸 弘

Yukihiro Goto

大阪体育学研究 第43巻 別刷

平成17年4月発行

研究報告

小学校期における各学年段階に応じたベースボール型
ゲーム教材の選定・開発

The proposition of the teaching materials to learn the baseball-type game
for every graders of the elementary school

廣瀬 武 史* 北山 雅 央** 藤井 隆 志*** 後藤 幸 弘****
Takeshi Hirose* Masao Kitayama** Takashi Fujii*** Yukihiro Goto****

Abstract

In this study, the teaching materials to learn the baseball-type game were developed for every graders in the elementary school.

In developing the teaching materials, the following conditions suggested in our previous report were applied, i.e., 1) arrangement of the 60 degree fair zone and the four bases in diamond form, 2) all the members hit in order at every innings of going to bat, 3) a pitcher elected from among the teammates going to bat, 4) the start of going to bat with the bases loaded, and 5) the scoring also through a successful fielding.

In the results, the following six materials were successively given to from the first to sixth graders, respectively, that is, "nara base 1・2", "stop hand base", "force-out hand base", "racket baseball", "double-play softball" and "shift-play softball", and "three pitch softball" named friendly.

The above teaching materials for every graders were made correspond to the contents through the baseball-type game explained in the previous study.

キーワード ベースボール型ゲーム ゲーム教材 小学校児童 学年段階

Key word Baseball-type game Teaching materials Elementary school children
Grade

I. 目 的

平成元年の小学校学習指導要領の改訂により、体育科において、中学年でハンドベースボール、高学年でソフトボールが再び取り上げられた⁹⁾。そして、平成14年度から施行されてい

る現行の学習指導要領では、中学年ではベースボール型ゲームを、高学年ではソフトボールを指導し、攻撃や守備の技能を身につけ、簡単な作戦を生かしてゲームができるようにすることが目標とされている¹⁰⁾。

*小川町立小川小学校 *Ogawa Elementary School.1,Nisikitaogawa,Ogawa-mati,Shimomashiki-gun,Kumamoto,Japan (869-0622)*

**西宮市立甲東小学校 *Koutou Elementary School.3-33,Kannou-cho,Nishinomiya-shi,Hyogo,Japan (662-0823)*

***浜北市立北部中学校 *Hokubu Junior High School.2961 Oro Hamakita-shi Shizuoka,Japan (434-0015)*

****兵庫教育大学 *Hyogo University of Teacher Education. 942-1 Shimokume,Yashiro-cho,Kato-gun,Hyogo,Japan (673-1494)*

ソフトボールは、走る・跳ぶ・投げる・捕る・打つといったヒトの基本的な運動を含み持ち、これらの身体操作をボールや人の動きに合わせて行う必要のあるところに技能的特性がある。また、個人の能力を最大限に発揮できる場が保障されており、一人ひとりが主役になれる可能性の高い集団スポーツと言える。しかし、ソフトボールは、技能の個人差が顕在化しやすいことや、個々の技能がある程度高まっていないとゲームが停滞するなどして、その楽しさを十分味わえない児童を生み出す可能性も高い。

これらの問題を解決するために、基本的な技能を高めるための練習法の工夫²⁰⁾や、個人差を吸収しながら、誰もが今持っている力でゲームを楽しみ基本的な技能が高まることを企図した実践^{6) 14) 17)}が見られる。また、作戦の工夫に主眼を置き、連携プレイを楽しみながら集団技能を向上させることを企図した実践^{7) 8)}も見られる。さらに、近年では、止まったボールを打つ「ティーボール」の実践^{1) 15) 16) 18)}も見られる。

これらの先行実践は、それなりに成果は得られているが、高学年児童を対象としたものが多く、低学年のボール投げゲームから高学年のソフトボールに繋げていくという系統的な実践は見当たらない。

梅野らは、3年生の攻防分離型ゲームとして「ゴルフ野球ゲーム」を提唱している¹⁹⁾が、低学年において片手で握れる小さいボールを用いたボール運動の実践は、著者らの経験からも少ないように思われる。

ボール操作能力は、小学校低学年から中学年にかけての発達が著しく¹³⁾、低学年の段階からソフトボールに繋がる動きや能力を身につけておくことが望まれる。

ところで、現行の小学校学習指導要領¹⁰⁾では、ボールを操作する運動遊びが、これまでの「基本の運動」領域から「ゲーム」領域に移され、ボール操作能力はゲームを通して身につけさせることになった。このことは、ソフトボールに繋がる動きや能力についても、ゲームを通して身につけさせる必要のあることを示唆してい

る。さらに、体育の授業時数が縮小（年間105時間から90時間）され、内容の精選とより効率的な指導の工夫が求められている。

これらのことは、各学年段階にふさわしいベースボール型ゲーム教材を開発し、6年間を見通したカリキュラムとして位置づける必要のあることを示唆している。

著者らは、先行研究⁴⁾において、ソフトボールを楽しめるために必要な能力は、「投げる」「捕る」「打つ」「走塁」「ルール理解」「作戦立案」「判断力」の7つにまとめられることを指摘した。また、6年生で、味方が投げた打ちやすいボールを打つ「スリーピッチ・ソフトボール」が楽しめればよいと考え、指定した7つの能力それぞれについて、必要な最低レベル（到達目標）を設定した。さらに、児童の発達過程の実態をもとに、指定した7つの教育内容を5年生までに身につけさせるように、各学年に教育内容を仮説的に配当した。

本研究では、各学年に配当した教育内容をゲームを通して身につけさせるためのベースボール型ゲーム教材を選定・開発することを目的とした。すなわち、低学年の段階から、ベースボール型ゲームの運動課題である「捕って投げる」と「打って走る」の速さ比べ」という本質的な楽しさを保障しながら、各学年段階に配当した教育内容を具体的に学べるゲームを選定・開発した。

II. 方法

1. ゲームの開発における基本的な考え方の検討

ベースボール型ゲーム作成において考慮すべき点を、ソフトボールが学習指導要領に再び取り上げられた1989年以降の先行実践（「学校体育」「体育科教育」「楽しい体育の授業」の3誌を対象）や先行研究^{7) 8)}より抽出・整理した。

2. 各学年段階にふさわしいベースボール型ゲーム教材の選定・開発

上記1で抽出した考慮点に留意し、先行研究⁴⁾において仮説的に配当した各学年の教育内容を身につけさせ得ると考えられるベースボール型

ゲームを選定・開発した。

Ⅲ. 結果ならびに考察

1. ゲームの選定・開発における基本的な考え方

表1は、本研究の目的の達成に参考になると考えられた、先行実践・研究^{1) 6) 7) 8) 14) 15) 16) 17) 18)}の内容をまとめたものである。

いずれの実践においても、「技能の個人差に配慮」してゲームを楽しませようとしており、中でも、「打つ」楽しさを保障しようとする実践の多いことが認められた。

その工夫の一つとして、止まったボールを打つ「ティーボール¹²⁾」の採用がある。

しかしながら、止まったボールを打つことは必ずしも容易なことではない。また、動くものに対応する動きを身につけさせることが、児童期における発達課題²⁾であることから、動くボールを打つ能力を身につけさせることが重要である。一方、打ちやすいようにトスされたボールであれば、試技3球すべて空振りする児童は、低学年においてもほとんど見られない⁴⁾。したがって、大森実践¹⁴⁾や、松岡実践^{7) 8)}のように、味方が打ちやすいボールを投げる「味方ピッチャー制」を取り入れるのがよいと考えられた。

また、いずれの実践においても、打者一巡制が採用されていた。これは、打撃機会を均一にするための工夫である。

3アウト制で行うと、1ゲーム中の打撃数が全員同じになるのはまれである。また、攻撃の時間が不均衡になり、45分の授業では、試合が成立しないまま終了させなければならないケースが生じ易い。したがって、打撃機会を均一にし、攻守のバランスを保つ上でも、また、各コートのゲーム時間を均一にする上でも、先行実践に習い「打者一巡で攻守交代するイニング制」を採用するのがよいと考えられた。

次に、コート条件は、通常のコートで行うものと、フェアゾーンを狭くした三角ベースで行うものの2つに大別された。

本研究では、ゲームを通してボール操作能力

を高めることをねらいとしている。そのためには、触球機会を多くする必要がある、チーム人数を少なくするのが一つの有効な手段であると考えられる。したがって、三角ベースのようにフェアゾーンを狭くするのがよいと考えられた。しかし、三角ベースであれば、アウトにできる塁が減少し多様なプレイを引き出しにくくなる。また、右ねらい・左ねらいといった打撃方向を工夫する楽しみも生まれてこない。したがって、松岡実践^{7) 8)}のように、「60°のフェアゾーンで4つのベースをダイヤモンド型に置いたコート」で学習させるのがよいと考えられた。

さらに、松岡実践では、イニング満塁スタート制、守備得点制を設けている。これらのことは、走塁や守備の学習機会を頻出させるとともに、守備の連携プレイの価値を高め、多様なプレイを引き出すための工夫である。特に、守備得点制は、守備においても逆転できる可能性を引き出し、打者一巡・イニング交代制の、アウトを取らなくても攻撃権が得られることから生じる可能性のある無気力プレイを生起させないことに繋がる。したがって、「イニング満塁スタート制」「守備得点制」を採用するのがよいと考えられた。

これらは、他の実践には見られないものであり、走塁や守備の学習機会を多くし、学習課題に沿ったプレイの価値を高める有効な手段である。

以上のことから、ゲーム教材を開発する際の考慮点として、次の6点が考えられた。

- ①コートのフェアゾーン角度を狭くした少人数制。
- ②ベースをダイヤモンド型に4つ置き、多様なプレイの出現の保障。
- ③打者一巡イニング交代制。
- ④味方ピッチャー制。
- ⑤イニング満塁スタート制。
- ⑥守備得点制の併用。

2. 各学年段階に選定・配当したベースボール型ゲーム教材

前述の基本的な考え方を基に、先行研究にお

表1. 先行実践・研究におけるゲームの概要一覧

	タイトル(報告年)	学習のねらい	チーム数	コート条件	工夫されたルール	用具	その他
新本 惣一郎	ベースボールゲームの特性に触れ、だれもが楽しめるティーパーゲーム(1999)	○ドリルゲームによる基本的な技能の習得 ○身についた力を使って、作戦を工夫しながらゲームを楽しむ	10人	○通常のコート	○ボールをティーにおいてのバッティング ○最初のうちは、三振なし、打者一巡制とする	○ティーパーゲーム用ボール、バット	○ティーパーゲームに繋がる簡易ゲームの設定 ・ろくむし ・1対1のゲーム ・2対2のゲーム ・4対4のゲーム(三角ベース)
大西 一富	野球型ボールゲームの教材づくりーランディーパーゲームの教材価値の研究ー(1998)	○作戦やルールを工夫しながら野球型ゲームの楽しさを味わうとともに、「打つ」「捕る」「投げる」「走る」技能を高める	9人	○通常のコート ○塁間10mの打者が走るダイヤモンド ○塁間15mの守備がボール回しをするダイヤモンド ○ホームから25mまでが内野、それ以上が外野	○ボールをティーにおいてのバッティング ○打者一巡制 ○スリーストライク目で空振り、ファールはアウト ○内野が捕ったら、一・二・三・ホームとボールを回す。 ○外野が捕ったら、二・三・ホームとボールを回す。 ○打者が一周してホームに帰ってきたら1点。その前にボールが帰ってきたらアウトで0点 ○女子の場合、打球を捕球すればその瞬間にアウト	○ノーバウンドボール	○ねらい1で、トレーニングタイム(練習)を設定
尾崎 幸利	みんなで楽しめるティーパーゲームー牆・ルーラー・用具を工夫してー(2000)	○簡単なルールやチームの仲間に慣れ、協力していろいろなチームに挑戦して楽しむ ○攻め方・守り方を工夫したり、力の合ったチームや対戦したいチームに挑戦して楽しむ	6～7人	○フェアゾーン60°の三角ベース ○バッターサークル(半径3m) ○半径1mのベース	○ボールをティーにおいてのバッティング ○打者一巡制 ○三振、四球なし ○1ベース進むごとに1点加点 ○打球が捕られたらアウト。ただし、捕られる前に一塁に行けたらセーフ ○盗塁・リードなし(ねらい2から) ○打球を捕った後、打者が一塁へ行くよりも早くアウトマンにわたせたらアウト	○ティーパーゲーム用ボール ○プラスチック製の長さや太さの違うバット、ティーパーゲーム用バット	○準備運動を兼ねた練習
田中 佐俊	どの子も特性を味わえるソフトボールの工夫ーティーパーバッティングソフトボールの工夫ー(1994)	○今持っている力を使ってゲームを楽しむ ○身についた力を使って工夫してゲームを楽しむ		○フェアゾーン60°の三角ベース ○返球場所(ボールデッドゾーン)の設置	○ボールをティーにおいてのバッティング ○フライやライナーを直接捕球したら、走っているランナーは元の塁に戻る	○ボール? ○プラスチック、木製、金属の3種類のバット	○失敗や苦手にしている子がうまく動けないのは、ボールに慣れていないことを共通認識
大森 雅信	5年生「軟式ソフトボール」の実践ーハンドベースボールからのつながりの工夫ー(1995)	○ゲームに必要な基本的な技能を身につけてゲームを楽しむ ○作戦を工夫してゲームを楽しむ	8人	○通常のコート ○ホームランラインの設定 ○ゴムホースの輪を使った少し大きめのベース	○味方ピッチャー制 ○打球をノーバウンドでグローブに当てればアウト ○進塁得点制 ○打者一巡制	○中空の3号ボール ○3種類の長さの木製バットとプラスチック製バット	○準備運動において基本的な技能の個別指導
堀井 重人	共通課題を設置したソフトボールの学習(1999)	○投げ方や打ち方のコツがわかりゲームを楽しむ ○チーム力を高めるため工夫して練習し、ゲームを楽しむ	9人	○通常のコート	○1イニング目は打者一巡制、2イニング目以降3アウト制。 ○慣れるまで、四球、三振は取らない ○女子特別ルールあり(ティーパーバッティング可、ノーバウンドでグローブにさされればアウト)		○毎時、基本技能の向上を目指す共通課題を設定し、練習する。
田口 了二	どの子も意欲的にたのしく取り組むゲームを目指してーソフトボールの実践ー(1991)	①ゲームのためにキャッチボールなどの練習をゲームで工夫する ②ルールを工夫して、みんなでできる簡単なゲームを楽しむ ③ルールを工夫したり、守り方や攻め方の作戦を立てて、みんなでゲームを楽しむ	9人	○通常のコート	①簡易ゲーム ○一塁セーフで1点 ○女子三振なし ○男子ファール3回でアウト ○四球なし ○女子はグローブに当てただけでアウトにできる ②-1: 打者一巡ゲーム ○女子の打点は2点 ○女子がピッチャー ○外野飛球はワンバウンドでもアウト ②-2: スリーアウトチェンジ制(他は1と同じ) ③通常ルール		○ベア学習による基本技能の習得
松岡 準人 他	チームプレーを高めるソフトボールの教材開発ー連携プレイの楽しさを味わわせるためにー(2000) ※ダブルプレイ・ソフトボール ※ソフトプレイ・ソフトボール	○守備では、フォーースプレイやダブルプレイ等、攻撃では、走者を送るのバントプレイ等の連携プレイを楽しむ	6人	○60°のフェアゾーン ○4つのベースを等間隔においた菱形のダイヤモンド ○バウンドゾーン(シフトプレイから) ○ホームランゾーンの設置	○打者一巡制 ○味方ピッチャー制 ○ファールと空振りの合計が3球でアウト、見逃しも含めて5球でアウト ○満塁でインニングを開始 ○守備得点制(シフトプレイから) ○ホームランゾーンで直接飛球を捕ればアウト	○ノーバウンドボール(直径10cm) ○金属バット	○ダブルプレイ・必要バウンドゾーンにバウンドさせて打つ。 ○ソフトプレイ・バウンドボールか、ホームランねらい(ホームランゾーン以外に落ちたらファール)
松岡 準人 他	チームプレーを高めるソフトボールの教材開発IIー多様なプレイを楽しませるためにー(2001) ※タイムリー・ソフトボール	○フェアゾーン全体を視野に入れたプレイ、多様な走塁パターンとそれに対応した守備パターンの学習	6人	○上記実践のコートから、バウンドゾーンを外す	○上記ルールと同じ ○フェアゾーンに飛んだ打球はすべてインプレイ	○上記実践と同じ	○授業の前半に、基本技能を高めるチームタイムの設定

いて措置し各学年に配当した教育内容が身につけられると考えられるゲーム教材を選定・開発した。

(1) 1年生：「ならベース1・2」

攻守交代系（時間的）攻防分離型ゲーム³⁾を学習する最初の段階としては、「打って走る」と「捕って投げる」の速さ比べというベースボール型ゲームの運動課題は含み持つが、複雑な動きや判断が必要とされないものがよいと考えられた。

そこで、参考になったゲームに、「蹴って走る」速さと「捕って並ぶ」速さを競う「ならびっこベースボール¹¹⁾」があった。これは、攻撃は蹴って走ること、守備は捕って並ぶことに単純化されたゲームであるが、ベースボール型ゲームの運動課題が押さえられている。したがって、このゲームを、ソフトボールにつながる動

きを身につけさせるように改変し、1年生に適用することにした。

すなわち、蹴ることを、片手で握れる小さいボールを自分でトスして手で打つゲームに改変し、「ならベース」と名付け、1年生に配当した教育内容の「捕る」「打つ」^{注1)}技能の習得、「アウト」「セーフ」「ファール」のルール理解、バッターとしての判断を伴う走塁の学習を企図した。

図1は、「ならベース」の概要を示したものである。

ゲーム1は、自分でトスしたボールを90°のフェアゾーンに向かって手で打ち、一塁線上に置かれたコーンを折り返してホーム（バッティングサークル）に戻ってくる速さと、守備側が、ボールをキャッチした児童の後ろに全員が並ぶ速さを競うものである。打って全力で走ること

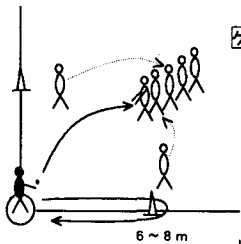
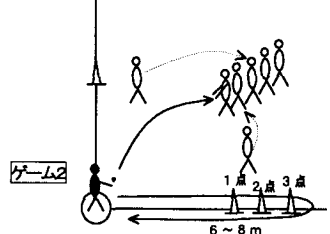
課題	【攻撃】相手のいないところに打って、守りが一列に並ぶ前にホームに帰ってこよう。 【守備】うまくキャッチして素早く並ぼう
教育内容	○「捕る」「打つ」技能の習得 ○「アウト」「セーフ」「ファール」のルール理解 ○バッターとしての判断を伴う走塁(ゲーム2)
ゲームの仕組み	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">ゲーム1</p>  <p style="text-align: center;">ゲーム2</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p style="text-align: center;">【ゲームの説明】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ノーバウンドボール使用 ●5～6人1チーム ●コート条件 <ul style="list-style-type: none"> ○バッティングサークル(半径1m)と90°のフェアゾーン ○コーンまでの距離は6～8m ●ルール 【攻撃側】 <ul style="list-style-type: none"> ○バッティングサークルから、自分でトスして手で打つ。(バウンドさせて打ってもよい) ○打ったら一塁方向へ走り、コーンを回ってサークル内に帰ってくる。 ○打者一巡・イニング交代制 【守備側】 <ul style="list-style-type: none"> ○打たれたボールを捕った人の後ろに、全員が一列に並ぶ(前の人の肩に手を置く) 【得点】 <ul style="list-style-type: none"> ○守備が一列に並び終わる前にサークル内に帰ってきたら1点。 ○フライを直接捕ったら、守備得点1点。(その時点で守備完了ではない) ●審判: 2人(守備者が並び終わった時に合図する人、合図を聞き得点を判断する人) <p>☆ゲーム2では、コーンを3つ並べて、バッティングサークルに近い方から1～3点の得点をつける。</p> </div> </div>
	<p>ゲームの仕組み</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「並ぶ」と「打って走る」の競争であり、攻撃では打って全力で走ること、守備では全員がプレイに全力で関わることが出来る。 ○ボールを取り扱っても、他者がかわることでプレイが継続し、技能差がめざましい。 ○守備得点を与えることで、「捕球」に対する意識が高められる。 ○自分でトスして打つことで、ゲーム進行がスピーディになる。 ○ゲーム2では、打球や守備の様子を見て、折り返す地点を選択して走る要素が加わる。したがって、競争を楽しみながら、バッターランナーとして判断を伴う走塁の学習ができる。

図1. 「ならベース1・2」の概要（1年生に配当）

と、守備者全員がゲームに全力に関わるように仕組みられている。

ゲーム2では、折り返す地点を3箇所を増やし、ホームから近い順に、1～3点の得点がつけられている。これによって、打球や守備の様子を見て、より高得点をねらって走る楽しさが生まれ、バッターランナーとしての判断を伴う走塁の学習ができるようにした。

また、守備側は、打球のキャッチに失敗しても、誰かがボールをつかみ全員が並び終わるまでプレイが続行される。すなわち、キャッチミスがミスとして顕在化しない、また、タイムラグがあった方が並びやすいため、足の遅さが顕在化しないゲーム構造になっていることが、本ゲームの大きな特徴である。

さらに、「捕る」技能を高めるために、フライを直接捕球できれば守備得点として1点を与えることにした。ただし、フライアウトのルールは適用しないことにし、「打って走る」と「捕って並ぶ」の速さ比べを楽しむという運動課題を達成させるために、プレイ完了は守備者が並び終わるまでとした。

1年生は、投捕の動作を習得させる重要な時期である¹³⁾。しかし、本ゲームは「投げられたボールを捕る」場面が非常に少ないので、後述する「バウンドキャッチボール」をドリルゲームとして併用する必要がある。

(2) 2年生：「ストップ・ハンドベース」

2年生では、1年生と同じ「基本的なボール操作能力の習得」が学習課題であり、担当した教育内容の「投げる」「捕る」「打つ」技能の習得、「三振」「フライアウト」のルール理解、バッターランナーとしてのベースランニングの学習ができる必要がある。

そこで、「捕る」「投げる」場面が頻出し、打って、一塁、二塁、三塁へと順次走ることができるゲームを開発し、「ストップ・ハンドベース」と名付けた。

図2は、「ストップ・ハンドベース」の概要を示したものである。

コート条件は、60°のフェアゾーンで、4つ

のベース（キャッチゾーン）を配置した。ベースは、接触プレイを避けるために、また、送球が多少ずれてもストップさせられるように、半径1mの円とした。

本ゲームでは、攻撃側は、味方がトスしたボールを手で打ち、一塁から順に高得点のベースを目指して走る。一方、守備側は、ランナーより先の塁にボールを送り、走ってくるランナーをストップさせるというゲームである。

バッターランナーとして積極的に次の塁をねらうことと、ランナーより先の塁にボールを送るというフォースアウトの基本的概念が学べるように仕組みられている。

得点は、攻撃側はストップされるまでに走り抜けたベースの数、守備側はストップに関わった人数、とした。守備得点の設定は、ボールをつかんでベースに走り込むプレイよりも、送球によるストップを頻出させるための仕組みである。

また、「三振」のルールを学習させるために、空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト、見逃し含めて5球でアウトというルールとした。

(3) 3年生：「フォースアウト・ハンドベース」

3年生の学習課題は「基本的なボール操作能力の習熟」「ソフトボールの基本的ルールの理解」であり、担当した教育内容の「フォースアウト」「タッチアウト」のルール理解と、これに関わるボール操作能力の習熟、ランナーとしての判断を伴う走塁の学習ができる必要がある。

そこで、2年生に担当した「ストップ・ハンドベース」を、ランナーを置くことでフォースプレイやタッチプレイが生じるように改変し、「フォースアウト・ハンドベース」と名付けた。

図3は、「フォースアウト・ハンドベース」の概要を示したものである。

コート条件は、「ストップ・ハンドベース」と同じであるが、常に満塁の条件で攻撃するのが本ゲームの特徴である。

常に満塁で攻撃するようにしたのは、走者は、

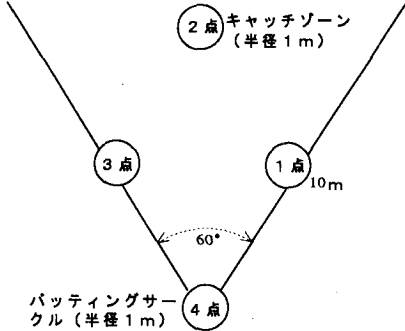
課題	【攻撃】相手のいない所に打って、行ける所まで全力で走ろう。 【守備】ランナーをストップさせられる塁に、早くボールを送ろう。
教育内容	○「投げる」「捕る」「打つ」技能の習得 ○「三塁」「フライアウト」のルール理解 ○「バッターランナー」としてのベースランニングの仕方
	<div style="text-align: right;">【ゲームの説明】</div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>●ノーバウンドボール使用</p> <p>●5～6人1チーム</p> <p>●コート条件</p> <p>○60°のフェアゾーンで、ダイヤモンド型に4つのベースを配置。</p> <p>○ベースは、半径1mのキャッチゾーンとする。</p> <p>○一塁を1点、二塁を2点、三塁を3点、ホームを4点とする。</p> <p>●ルール</p> <p>【攻撃側】</p> <p>○バッティングサークル内で、味方がトスしたボールを手で打つ。（投げる場所は「バッター」が指定する）</p> <p>○守備完了までに、より高得点のベースまで走る。</p> <p>○空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト。また、見逃しも含めて5球でアウト。</p> <p>○打者一巡・イニング交代制。</p> <p>【守備側】</p> <p>○捕ったボールを、ランナーがこれ以上進めないという塁に送る。（ボールを持っての走り込み可）</p> <p>○送球の場合、ゾーンの中で捕る。（片足が入った状態可）</p> <p>○ランナーが進めなくなった時点（ストップ）で守備完了。</p> <p>【得点】</p> <p>○ストップされるまでに走り抜けたベースの得点が攻撃得点。</p> <p>○三塁、フライアウト、一塁でのフォースアウトは0点。</p> <p>○アウトに関わった人数が守備得点。</p> </div> </div>
ゲームの仕組み	<p>○ランナーより先の塁にボールを送る、というフォースアウトの基本的概念が学習できる。</p> <p>○アウトに関わった人数を守備得点とすることで、塁上にいる味方に送球してストップさせるプレイの価値が高められ、ゲーム中に「投げる」「捕る」機会が増えるようにしている。</p> <p>○半径1mのキャッチゾーンにすることで、送球が多少ずれてもアウト（ストップ）にできる可能性が高くなる。</p> <p>○フェアゾーンに打球が飛べば得点になる可能性が高く、相手のミスによって高得点も期待できるので、打撃技能の低い児童も活躍できる可能性が高い。</p> <p>○一塁から順に得点が高くなるようにしたこと、バッターはストップを宣告されるまで走ることができることで、積極的に次の塁をねらう走塁（ベースランニングの仕方）が学習できる。</p>

図2. 「ストップ・ハンドベース」の概要（2年生に配当）

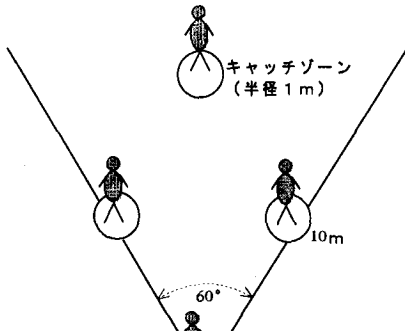
課題	【攻撃】○相手のいない所をねらって打とう。 ○ゴロとフライを判断して走ろう。 【守備】フォースアウトをねらって、相手に得点させないようにしよう。
教育内容	○「フォースアウト」「タッチアウト」のルール理解と、これに関わるボール操作能力の習熟 ○ランナーとしての判断を伴う走塁
	<div style="text-align: right;">【ゲームの説明】</div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>●ノーバウンドボール使用</p> <p>●5～6人1チーム</p> <p>●コート条件</p> <p>○60°のフェアゾーンで、ダイヤモンド型に4つのベースを配置。</p> <p>○ベースは、半径1mのキャッチゾーンとする。</p> <p>●ルール</p> <p>【攻撃側】</p> <p>○打者一巡・イニング交代制。</p> <p>○常に満塁で攻撃開始。</p> <p>○バッティングサークル内で、味方がトスしたボールを手で打つ。（投げる場所は「バッター」が指定する）</p> <p>○空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト。また、見逃しも含めて5球でアウト。</p> <p>○盗塁・リードは無し。</p> <p>【守備側】</p> <p>○走っているランナーにボールでタッチしたらアウト。</p> <p>○捕ったボールをフォースアウトできる塁に投げるか、捕った本人がサークルへ走り込む。</p> <p>○「フライアウト」「フォースアウト」「タッチアウト」になった時点、ランナーが先に進めなくなった時点で守備完了。</p> <p>【得点】</p> <p>○守備完了までにホームに帰ってきた人数が攻撃得点。</p> <p>○アウトに関わった人数が守備得点。</p> </div> </div>
ゲームの仕組み	<p>○常に満塁で攻撃することで、ランナーはゴロの時には走る、フライの時には走らない、守備者は、バックホームが第一の選択肢であり、後は近くの塁にボールを送ってフォースアウトを取るというように、判断が複雑にならない。</p> <p>○ピッチャー、バッター、ランナーをローテーションすることで、攻撃側もほとんどの児童がプレイに参加することになる。特に、ランナーとしての走塁の学習機会が多くなる。</p> <p>○アウトに関わった人数を守備得点とすることで、塁上にいる味方に送球してのフォースアウトプレイの価値が高められ、ゲーム中に「投げる」「捕る」機会が増えるようにしている。</p>

図3. 「フォースアウト・ハンドベース」の概要（3年生に配当）

ゴロの時には走る、フライの時には走らない、また、守備者は、近くの塁でフォースアウトを取ればよい、ことを徹底して学習させるためである。すなわち、攻撃・守備ともに、複雑な判断を必要とせず、チームの判断が一元化されるように企図した。

また、得点は、攻撃側はホームインした人数と、守備側は送球によるフォースプレイを類出させるためにアウトに関わった人数とした。

(4) 4年生：「ラケット・ベースボール」

4年生の学習課題は、道具を使って打つことを加えた「基本的なボール操作能力の習熟」と、3年生と同じ「ソフトボールの基本的なルールの理解」で、「投げる」「捕る」「ラケットで打つ」技能の習熟、塁上のランナーの状況に応じた走塁とそれに対応する守備の学習ができる必要がある。

そこで、「フォースアウト・ハンドベース」よりも走塁や守備の判断が必要となるゲームを開発し、「ラケット・ベースボール」と名付けた。

図4は、「ラケット・ベースボール」の概要を示したものである。

3年生の「フォースアウト・ハンドベース」との違いは、テニスラケットで打つこと、スポンジ製のボール（スポーツタイム社製：直径9cm、28g）を使用すること、イニングの開始だけ満塁でスタートするようにしたこと、キャッチゾーンをベースにしたこと、立ち入り禁止ゾーンを設置したこと（ラケット使用上の安全面の配慮）、の5点である。

テニスラケットで打たせるようにしたのは、技能が未熟な児童も、道具を使って動くボールを打つ楽しさを味わわせるためである。この際、必ず両手で握って打たせ、高学年でのバット操

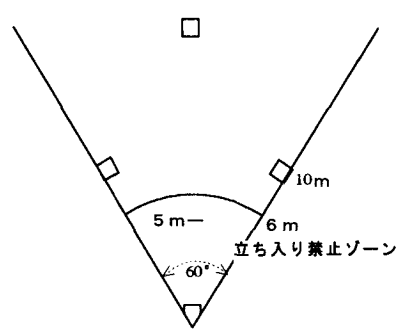
課題	【攻撃】○ラケットを使って上手に打とう。 ○次の塁をねらって判断よく走ろう。 【守備】○どこでアウトにするかをよく考えて、相手に得点させないようにしよう。
教育内容	○道具を使って打つことを加えたボール操作能力の習熟 ○アウトとなるプレイの理解 ○塁上のランナーの状況に応じた走塁・守備の学習
ゲームの仕組み	<p style="text-align: center;">【ゲームの説明】</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2;"> <ul style="list-style-type: none"> ●スポンジボール(9cm, 28g)、テニス用ラケット使用 ●5～6人1チーム ●コート条件 <ul style="list-style-type: none"> ○60°のフェアゾーンで、ダイヤモンド型に4つのベースを配置 ○立ち入り禁止ゾーンの設置 ●ルール <ul style="list-style-type: none"> ※基本的なルールは通常のソフトボールと同じルールで行う。 <p>【攻撃側】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○打者一巡・イニング交代制 ○イニングは満塁からスタートし、その後は、状況によってランナーの配置が変わる。 ○味方が送球したボールを、両手で握ったテニスラケットで打つ。 ○空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト。また、見逃しも含めて5球でアウト。 ○盗塁・リードは無し。 <p>【守備側】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○フライアウト・タッチアウトなど、通常のルールで、バッター、ランナーをアウトにする。 ○ランナーが進めなくなった時点で守備完了。 <p>【得点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○守備完了までホームに帰ってきた人数が攻撃得点。 ○アウトに関わった人数が守備得点。 </div> </div> <p>○状況によってランナーの配置が変わり、多様なバリエーションが生じること、走塁では、走るべきか否か、守備では、どこでアウトを取ればよいといった判断を伴う走塁・守備の学習ができる。</p> <p>○あまり飛ばない、転がらないスポンジボールを使用することによって、ボールに対する恐怖感を無くし、当たった時の痛みを和らげることができる。さらに、走者一掃の場面を少なくし、走塁や守備の機会が頻出する。</p> <p>○ラケットを使用することで、技能が未熟な児童も道具を使って動くボールを打つ楽しさを味わえる。ただし、バットで打つことと比べるため、必ず両手で握って打つことを条件とする。</p> <p>○立ち入り禁止ゾーンを設けることで、安全面への配慮ができることともに、バント作戦を生じさせる可能性があり、攻撃の作戦幅が広がる。</p> <p>○アウトに関わった人数を守備得点とすることで、塁上における味方に送球してのフォースアウトプレイの価値が高められ、ゲーム中に「投げる」「捕る」機会が増えるようになっている。</p>

図4. 「ラケット・ベースボール」の概要（4年生に配当）

作に繋げる必要がある。

また、あまり飛ばない・転がらないスポンジ製のボールを使用したのは、打球の速度・飛距離を抑え、走者一掃の場面を少なくし、走塁や守備の学習機会を頻出させるためである。さらに、当たったときの痛みを和らげ、ボールに対する恐怖心を取り除く効果も期待した。

次に、イニングの開始だけを満塁でゲームを進めることにしたのは、判断を伴うプレイの学習を深めるためである。すなわち、ゲーム進行に伴ってランナーの配置が変わり、走塁では、走るべきか否か、守備では、どこに投げてアウトを取るかといった判断が必要になる状況が生まれるようにした。

さらに、普通のベースの使用は、「投げる」「捕る」技能を向上させることを企図したものである。また、立ち入り禁止ゾーンは、安全面の配慮だけでなく、ぎりぎりですその区域を出るバント作戦を可能にするためでもある。

(5) 5年生：「ダブルプレイ・ソフトボール」 「シフトプレイ・ソフトボール」

5年生の学習課題は、バットで打つことを加えた「ボール操作能力の習熟」と「チームプレイの習得」であり、配当した教育内容の、「投げる」「捕る」「バットで打つ」技能の習熟、走者を進めるバッティング、ダブルプレイを含む守備連携の学習ができる必要がある。したがって、走者を進めるチームバッティング、フォースプレイやダブルプレイ等の連携プレイが運動課題となるようなゲームを考えなければならない。この点に着目して開発され成果の得られているゲームに、松岡ら⁷⁾の「ダブルプレイ・ソフトボール」「シフトプレイ・ソフトボール」が存在した。したがって、これを選定し、5年生に配当した。

図5は、「ダブルプレイ・ソフトボール」の、図6は、「シフトプレイ・ソフトボール」の概要を示したものである。

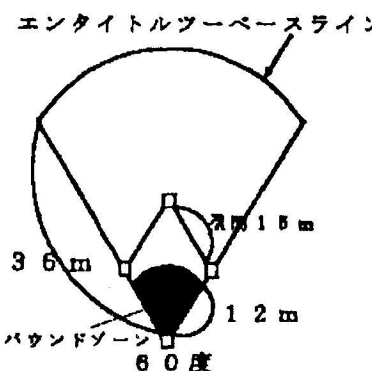
課題	【攻撃】強いゴロを打ち、ランナーを進めよう。 【守備】連携プレイで、守備得点をたくさん取ろう。
教育内容	○バットで打つことを加えたボール操作能力の習熟 ○ダブルプレイを含む守備連携の学習 ○走者を進めるバッティングの学習
ゲームの仕組み	<div data-bbox="246 1149 617 1545"> <p>【ゲームの説明】</p>  <p>●ティーボール用ボール(直径9.3cm)、バット(軽いバットや小学生用ソフトボール金風バット)使用。 ●6~7人1チーム ●コート条件 ○60°のフェアゾーンで、ダイヤモンド型に4つのベースを配置。 ○バウンドゾーン、エンタイトルツーベースラインの設置。 ●ルール 【攻撃側】 ○打者一巡・イニング交代制。 ○イニング満塁スタート制。 ○味方が投げたボールを、バウンドゾーンでバウンドさせて打つ。バウンドしなかった場合はファールとする。 ○エンタイトルツーベースラインを越えたら二塁打とする。 ○空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト。また、見逃しも含めて5球でアウト。 ○盗塁・リードは無し。 【守備側】 ○フォースプレイ・ダブルプレイを意識して守り、ワンプレイでできるだけ多くのアウトを取る。 ○ファールボールやバウンドゾーンでバウンドしなかった飛球を直接捕ったらアウト。 ○ボールが投手に返球された時点で守備完了。 【得点】 ○守備完了までにホームに帰ってきた人数が攻撃得点。 ○アウトに関わった人数が守備得点。</p> </div> <div data-bbox="171 1593 1248 1680"> <p>○満塁で攻撃を開始することとバウンドボールを打たせることで、走者を進め攻撃をつなぐことを意識化できるとともに、ダブルプレイやフォースプレイ等の連携プレイが頻出する可能性が高い。 ○アウトに関わった人数を守備得点とすることで、塁上にいる味方に送球してのフォースアウトプレイの価値が高められ、ゲーム中に、「投げる」「捕る」機会が増えるようにしている。</p> </div>

図5. 「ダブルプレイ・ソフトボール」の概要(5年生に配当)

課題	【攻撃】ダブルプレイを取られないように、攻撃/ターンを増やしてたくさん点を取る。 【守備】守備位置を工夫し、連携プレイで守備得点をたくさん取る。
教育内容	○バットで打つことを加えたボール操作能力の習熟 ○ダブルプレイを含む守備連携の学習 ○走者を進めるバッティングの学習
ゲームの仕組み	<div data-bbox="244 353 583 763" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="665 314 1210 801" data-label="List-Group"> <p>【ゲームの説明】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ティーボール用ボール(直径9.3cm)、バット(軽いバットや小学生用ソフトボール金具/バット)使用。 ●6～7人1チーム ●コート条件 <ul style="list-style-type: none"> ○60°のフェアゾーンで、ダイヤモンド型に4つのベースを配置 ○バウンドゾーン、ホームランゾーンの設置、ただし、ホームランゾーンに入っていることが、飛球を直接捕球すればアウト。 ●ルール <ul style="list-style-type: none"> 【攻撃側】 <ul style="list-style-type: none"> ○打者一巡・イニング交代制 ○イニング満塁スタート制 ○味方が投げたボールを、バウンドゾーンでバウンドするように打つか、ホームランをねらって打つ。ノーバウンドでホームランゾーンに落ちた場合のみホームランとする ○バウンドゾーンにバウンドしなかった打球、ホームランゾーンに落ちなかった飛球はファール。 ○空振り・ファールをストライクとし、ストライク3つでアウト。また、見逃しも含めて5球でアウト。 ○盗塁・リードは無し。 【守備側】 <ul style="list-style-type: none"> ○ホームランゾーンに入っていることができる。 ○ホームランゾーンでの直接捕球も含め、飛球を直接捕ったらアウト。 ○ボールが投手に返球された時点で守備完了。 【得点】 <ul style="list-style-type: none"> ○守備完了までホームに帰ってきた人数が攻撃得点。 ○アウトに繋がった人数が守備得点。 </div>

図6.「シフトプレイ・ソフトボール」の概要(5年生に配当)

「ダブルプレイ・ソフトボール」は、2年生以上のゲームと同じ60°のコートで、4つのベースをダイヤモンド型に配置し、塁間は児童の投能力を考慮して15mに設定されている。

また、ホームベースから半径12m以内のバウンドゾーンに打球をバウンドさせなければファールというルールになっている。これは、ゴロを打たせることで、走塁や守備における連携プレイを生起させるための仕組みである。

得点は、3年生の「フォースアウト・ハンドベース」、4年生の「ラケット・ベースボール」と同じである。

「シフトプレイ・ソフトボール」は、「ダブルプレイ・ソフトボール」にホームランゾーンを設け、ホームランねらいも可能にしたゲームである。ただし、ホームランゾーンへの飛球も、守備側が直接捕球すればアウトとなる。これは、個人プレイとしてのホームランねらいが頻出ないように、また、守備側に、ホームランとバウンドボールの両方を想定したシフト(守備陣

形)を工夫するように企図した仕組みである。

なお、ボールは、適度な重さがあり素手でもプレイ可能なティーボール用ボール(直径9.3cm, 93g)を使用する。

(6) 6年生:「スリーピッチ・ソフトボール」

6年生の学習課題は「チームプレイの習熟」「ソフトボールのゲーム理解」であり、配当した教育内容の「状況に応じたプレイを選択する能力」と「瞬時に判断する能力」の向上、「ポジション」と「それぞれの役割理解」の学習ができる必要がある。したがって、守備連携や走者を進めるバッティングなどの意識が高められ、ポジションの役割を理解することなど、通常のソフトボールに近いゲームが望ましい。

これらのことが達成できるゲーム教材として、「スリーピッチ・ソフトボール」と名付けたゲームを開発した。

図7は、「スリーピッチ・ソフトボール」の概要を示したものである。

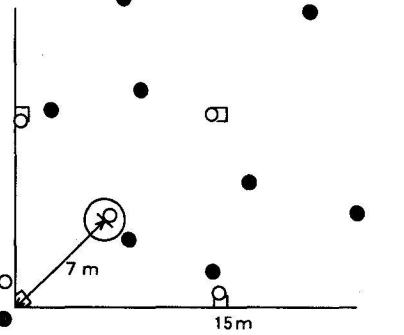
課題	状況に応じた攻撃や守備を工夫して、ソフトボールを楽しもう。
教育内容	○チームプレイの習熟 ○状況に応じたプレイを選択する能力と瞬時に判断する能力の向上 ○ポジションとそれぞれの役割の理解
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>○攻撃 ●守備</p>  </div> <div style="width: 50%;"> <p>【ゲームの説明】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ティーボール用ボール(直径9.3cm)、小学生用ソフトボール金属バット使用。 ●9～10人1チーム ●コート条件 通常のソフトボールと同じ。ただし、塁間は15mとする。 ●ルール 通常のルールと同じ <p>【特別ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○打者一巡・イニング交代制 ○イニング満塁スタート制。 ○味方ピッチャー制 ○見逃し・空振り・ファールを含めて、3球までに打たなければならない。 ○セント・盗塁・リードは無し。 ○アウトに関わった人数が守備得点。 </div> </div>
ゲームの仕組み	<p>○味方がピッチャーをすることで、バットイング技能が未熟な児童も、打ちやすい動くボールを打つことができる。</p> <p>○3球以内に打つことで、ゲーム進行がスピーディになるとともに、打たれたボールを処理する機会も多くなる。</p> <p>○打者一巡・イニング交代制、イニング満塁スタート制、守備得点制を採用することで、通常のソフトボールより、走塁や守備の学習機会が多くなるとともに、連携プレイが頻出する。</p>

図7. 「スリーピッチ・ソフトボール」の概要（6年生に配当）

通常のゲームとの相違は、味方がピッチャーをすることで、ファールを含めて3球までに打たなければアウト（三振）になること、盗塁やバントができないことである。

ただし、本ゲームにおいても、イニング満塁スタート制、打者一巡・イニング交代制、守備得点制は、前述した理由で採用している^{注2)}。

ピッチャーを味方がすることで、「打つ」技能が未熟な児童でも、打ちやすい生きた球を打てるとともに、打たれたボールを処理する守備機会も多くなる。当然のことながら、通常のソフトボールよりも、プレイ事象が単位時間に多発する^{注3)}ことは容易に理解されよう。

(7) ドリルゲーム：「バウンドキャッチボール」 「サークルシュートゲーム」

本研究で選定・開発したそれぞれのゲームでは、「捕る」ことの価値を高め触球機会を増えるように仕組んだが、ゲームの特性上、すべての児童に学習機会を均一に保障するものではない。

また、ベースボール型ゲームにおいて、「捕る」技能の未熟さは、ゲームを停滞させるばか

りでなく、味方の叱責によるトラブルを生じさせやすい。したがって、「捕る」技能を向上させるとともに、味方が受けやすいボールを投げられるようになることが、ゲームを楽しめる基底的条件であると言える。

したがって、「捕る」技能の習得・習熟を中心としながら、「投げる」技能の向上も目指したドリルゲームを開発する必要がある。そこで、専門的準備運動（技術ウォームアップ）としても利用できる「バウンドキャッチボール」と名付けたゲームを開発した。

図8は、「バウンドキャッチボール」の概要を示したものである。

本ゲームは、対面する2人の中央に描かれた半径1mのサークルに、バウンドさせながらキャッチボールを行う親和達成型のゲームである。

投げ手は、定められた円内でバウンドさせて相手に投げる正確な投げの習熟を目指している。一方、受け手は、身体をうまく操作しながら、バウンドしたボールを捕る技術の習熟を目指している。

さらに、単位時間内に何回できるか、という

達成の競争を仕組むことで、捕球の終末局面と投球の準備局面の融合されたスムーズな動きの習熟を目指している。

当然のことではあるが、投げる時のステップの仕方や腕の使い方、捕る時の手の出し方、

「捕－投」の局面融合技術等についての指導は、児童の技能段階に応じて行う必要がある。

また、本ゲームは、捕る技能がある程度高まった段階で、競争型の「サークルシュートゲーム」(図9)として取り扱うことも可能である。

課題	的こうまくバウンドさせて、キャッチボールをしよう。
教育内容	○オーバーハンドで正確に投げる技術の習得 ○バウンドしてきたボールを捕る技術の習得
ゲームの仕組み	<div data-bbox="251 585 658 846"> </div> <div data-bbox="672 585 1245 846"> <p>【ゲームの説明】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ノーバウンドボール使用 ●2人1組 ●コート条件 8～10mの距離で平行な線を引き、中央に半径1mの円を描く。 ●ルール ○1人が、決められた線の外側から地面に描かれた円にバウンドさせ、相手のとれる所に投げる。 ○もう一人は、円内でバウンドしてきたボールを線の外側で捕り、同じようにサークル内にバウンドさせて相手に返す。 ○円外でバウンドさせた場合はやり直しとする。 ○捕る方は、数回バウンドしたボールを捕っても良い。 ●競争の仕方 一定の時間内で何回できるか等 </div>

図8.「バウンドキャッチボール(ドリルゲーム)」の概要

課題	○相手に捕られないバウンドボールを投げよう。 ○飛んできたボールを止めよう、つかもう。
教育内容	○オーバーハンドで、早く正確に投げる技術の習得・習熟 ○バウンドしてきたボールを捕る技術の習得・習熟
ゲームの仕組み	<div data-bbox="251 1211 658 1655"> </div> <div data-bbox="672 1211 1245 1655"> <p>【ゲームの説明】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ノーバウンドボール使用 ●1対1(投球者が攻撃、捕球者が守備) ●コート条件 10mの距離で平行な1m幅の線を引き、中央に半径50cmと1mの二重円を描く。 ●ルール ○投球者は、決められた線(幅1m)の外から、ボールをサークル内にバウンドさせながら、相手が捕りにくいボールを投げる。 ○捕球者は、バウンドしてきたボールを、ノーバウンドまたはファンバウンドで捕る。 ●得点【攻撃】 ○小さい円内でバウンドさせ相手が捕れなかったら2点。それ以外の円内でバウンドさせて相手が捕れなかったら1点。 ○円の外でバウンドしたり、相手がキャッチした場合はアウトとして0点。 【守備】 ○ボールをキャッチできたら2点。手(体)で触ることができたら1点。 ●勝敗のつけ方(例) ○6球ずつ交互に投げ合い、得点の多い方が勝ち。 <p>★2人1チームとして、一人がカバー役として後方に立つことで、カバーリングの練習になる。</p> </div>

図9.「サークルシュートゲーム(ドリルゲーム)」の概要

すなわち、「サークルシュートゲーム」は、「バウンドキャッチボール」とは異なり、投球者が攻撃、捕球者が守備となる。したがって、投球者は、相手の捕れないようなボールを、定められた1m幅の間からサークル内でバウンドさせて投げることが課題となる。一方、捕球者は、このボールを、ワンバウンドまでに捕ることが課題となる。

2人の間にあるサークルは、半径1mと半径0.5mの二重円とし、投球者は、相手が捕球できなかった場合には、バウンドさせた場所により1点（半径1m内）あるいは2点（半径0.5m内）の得点を得る。一方、捕球者は、ボールが捕れたら2点、キャッチできなくても手（体）に当てることができたら1点を与える^{注4)}。

これらのことによって、多様なボールを投げたり捕ったりする能力の向上を企図している。

本研究では、先行研究において指定した教育内容を、ゲームを通して身につけさせ得ると考えられるゲーム教材として計9つ選定・開発し、各学年に配当した。

これらのゲーム教材とその配列の有効性については、授業実践を通して、今後検討していく必要がある。

IV. まとめ

各学年に配当した教育内容を、ゲームを通して学習させるために、それぞれの学年にふさわしいゲーム教材を選定・開発した。

1. ゲーム教材の選定・開発にあたっては、以下の6点を考慮するのがよいと考えられた。

(1) 触球機会を保障するため、コートは60°のフェアゾーンを基本とし、少人数制で行う。

(2) 多様なプレイの出現を保障するため、4つのベースをダイヤモンド型に置く。

(3) 打撃機会を保障し、ゲーム時間条件をできるだけ均一にするため、打者一巡イニング交代制を採用する。

(4) 動くボールを「打つ」楽しさを味わわせるため、味方ピッチャー制を採用する。

(5) 多様なプレイを引き出すため、イニング満塁スタート制を採用する。

(6) 連携プレイを引き出すため、守備得点を設ける。

2. 各学年にふさわしい7つのゲーム教材を、以下ように選定・開発した。

(1) 1年生には、「ならベース1・2」を選択・配当した。

本ゲームは、90°のフェアゾーンに向かって、自分でトスしたボールを手で打ち、一塁線上に置かれたコーンを折り返して戻ってくる速さと、守備側が、ボールをキャッチした児童の後ろに全員が並ぶ速さを競うゲームである。

打って全力で走ることと、守備者全員がプレイに全力に関わるように仕組みられている。

また、ゲーム2では、折り返し地点を増やすことで、守備者の並ぶ速さを判断した走塁が楽しめるように仕組みられている。

(2) 2年生には、「ストップ・ハンドベース」を開発・配当した。

本ゲームは、攻撃側は、60°のフェアゾーンに向かって、味方がトスしたボールを手で打ち、ダイヤモンド型に設置されたベース（キャッチゾーン）を一塁から順に高得点のベースを目指して走る。一方、守備側は、ランナーより先の塁にボールを送り、走ってくるランナーをストップさせるというゲームである。

フォースアウトの基本的な概念を学べるように仕組みられている。

(3) 3年生には、「フォースアウト・ハンドベース」を開発・配当した。

本ゲームは、2年生と同じコートでゲームを行うが、常に満塁で攻撃するものである。

常に満塁で攻撃することで、走者は、ゴロの時は走る、フライの時には走らない、また、守備側は、近くの塁でフォースアウトを取ればよい、というように、攻撃側・守備側ともに、判断が一元化されるように仕組みられている。

(4) 4年生には、「ラケット・ベースボール」を開発・配当した。

本ゲームは、「フォースアウト・ハンドベース」と同様に、60°のフェアゾーンで4つの塁を置いたコートで行うが、ラケットを使って打つこと、イニング開始だけ満塁で行い、その後

は、ゲームの進行状況に応じてランナーの配置が変わるゲームである。

また、あまり飛ばない・転がらないスポンジ製のボールを使用し、走者一掃の場面を少なくして走塁や守備の学習機会の頻出を企図した。すなわち、道具を使って打つことを加えたボール操作能力の習熟、アウトになるプレイの理解、塁上のランナーの状況に応じた守備・走塁の学習を企図したゲームである。

(5) 5年生には、「ダブルプレイ・ソフトボール」「シフトプレイ・ソフトボール」を選択・配当した。

本ゲームは、味方が投げた打ちやすいボールを、バットでバウンドするように打つことを条件とし、走塁や守備の多様な連携プレイが頻出し、楽しめるように仕組まれたゲームである。

「シフトプレイ・ソフトボール」は、「ダブルプレイ・ソフトボール」を基に、ホームランゾーンに飛んだ打球がキャッチされればアウトになるが、ホームランねらいも可能にしたゲームである。

(6) 6年生には、「スリーピッチ・ソフトボール」を開発・配当した。

本ゲームは、味方がピッチャーをすること、味方が投げた打ちやすいボールを3球以内に打つこと、バントと盗塁は認められないこと以外は、通常のソフトボールと同じゲームであるが、プレイ事象が単位時間に多発するように仕組まれている。

また、イニング満塁スタート制、打者一巡・イニング交代制、守備得点制を採用し、ベースボール型ゲームの学習課題が、さらに頻出するようにした。

3. ベースボール型ゲームにおいて、能力が低い場合、もっともゲームを停滞させることにつながる「捕る」技能とともに、投能力の習熟を企図した親和達成型の「バウンドキャッチボール」をドリルゲームとして開発した。この「バウンドキャッチボール」は、捕球能力が向上すれば、競争型の「サークルシュートゲーム」に発展させることができる。

注

注1) 本ゲームは、攻撃を「打つ」ことで行うようにしているが、「投げる」にして行うことも可能である。

注2) ゲームの進行に時間的制約がない場合、また、児童の能力が高まった場合、スリーアウト制にすることも可能である。

注3) 野球が考案されたときの最初のルールでは、三振やフォアボールに関するルールは存在せず、ピッチャーは打者が要求するところに投げなければならなかった。すなわち、野球型ゲームは、本質的には「打って始まるゲーム」と言える⁵⁾。本研究では、ゲームを通して技能の向上を図ることを目指しており、歴史に学んで、味方がピッチャーをし、打ちやすいボールを投げる「スリーピッチ・ソフトボール」を考案した。換言すれば、本ゲームは、「スローピッチ・ソフトボール²¹⁾」の精神を取り入れたゲームでもある。

また、「スリーピッチ・ソフトボール」では、打者は3球以内に打たなければアウトになるので、試合展開が早くなり、7イニングのゲームを行っても通常1時間程度で終了する。

注4) 野球やソフトボールでは、うまく捕球できなくても、自分の体の前にボールを落とすことで、アウトを取ったりランナーの進塁を防いだりすることができる。すなわち、ボールを後逸しないという基本的な技能・考え方を身につけさせるために、キャッチできなくても手(体)に当てれば得点となるようにした。

文 献

- 1) 新本惣一郎(1999)、ベースボールゲームの特性に触れ、だれもが楽しめるティーボール、学校体育、52(8):30-33.
- 2) 後藤幸弘(2002)、ヒトの各種基本動作のバイオメカニクスからみた発達特性、兵庫教育大学大学院講義資料.
- 3) 林 修・後藤幸弘(1997)、ボールゲーム学習における教材配列に関する事例的検討、スポーツ教育学研究、17-2:1-12.
- 4) 廣瀬武史・北山雅央・藤井隆志・三好千

- 春・後藤幸弘 (2004), 小学校期におけるベースボール型ゲームカリキュラム作成の基礎的研究－発達段階に応じた教育内容の指定－, 大阪体育学研究, 42:31-46.
- 5) 本多弘子・中西充宏・後藤幸弘 (2001), ルール条件によるボールゲームにおける児童の「動き」を高める工夫に関する研究, 日本スポーツ教育学会 第20回記念国際大会論集, 497-502.
 - 6) 堀井重人 (1999), 共通課題を設置したソフトボールの学習, 学校体育, 52 (1) : 44-47.
 - 7) 松岡準人・本多弘子・日高正博・藤田宏・後藤幸弘 (2000), チームプレーを高めるソフトボールの教材開発－連係プレイの楽しさを味わわせるために－, 兵庫教育大学教科教育学会紀要, 第13号: 34-45.
 - 8) 松岡準人・後藤幸弘 (2001), チームプレーを高めるソフトボールの教材開発Ⅱ－多様なプレイを楽しませるために－, 兵庫教育大学教科教育学会紀要, 第14号: 39-46.
 - 9) 文部省 (1989), 小学校指導書体育編, 東洋館出版社: 東京.
 - 10) 文部省 (1998), 小学校学習指導要領解説体育編, 東山書房: 京都.
 - 11) 根本正雄他 (1995), 学年別授業に役立つ体育ゲーム事例集, 楽しい体育の授業, 臨時増刊, 57: pp90.
 - 12) 日本ティーボール協会著 (1994), ティーボール・オフィシャルガイド&ルールブック (解説書), ベースボールマガジン社: 東京, pp.29-37.
 - 13) 奥野暢通・後藤幸弘・辻野 昭 (1989), 投運動学習の適時期に関する研究－小・中学生のオーバーハンスローの練習効果から, スポーツ教育学研究, 9 (1) : 23-35.
 - 14) 大森雅信 (1995), 5年生「軟式ソフトボール」の実践－ハンドベースボールからのつなぎの工夫－, 学校体育, 48 (4) : 78-80.
 - 15) 大西一富 (1998), 野球型ボールゲームの教材づくり－ランランティーベースボールの教材価値の研究－, 姫路市教育委員会内地
留学研究報告: 37-48.
 - 16) 尾崎幸利 (2000), みんなで楽しめるティーボール－場・ルール・用具を工夫して－, 学校体育, 53 (2) : 27-31.
 - 17) 田口了二 (1991), どの子も意欲的にたのしく取り組むゲームを目指して－ソフトボールの実践－, 学校体育, 44 (14) : 48-51.
 - 18) 田中佐俊 (1994), どの子も特性を味わえるソフトボールの工夫－ティーバッティングソフトボールの工夫－, 学校体育, 47 (7) : 50-53.
 - 19) 梅野圭史・辻野 昭 (1991), 課題解決学習に応ずる学習課題 (教材) の開発 (その1)－3年・ゴルフ野球ゲーム－, 体育科教育, 39 (7) : 76-79.
 - 20) 吉村 正 (1990), ボール運動をどう教えるか－指導技術を中心に－ソフトボール, 体育科教育, 38 (2) : 34-36.
 - 21) 吉村 正 (1995), 14インチ・スローピッチソフトボール, ニュースポーツ百科 (清水良隆・紺野 晃編), 大修館書店: 東京, pp.200-205.